

PERANCANGAN BUKU DONGENG “LEGENDA JAKA TARUB” DENGAN SOFTWARE PENGOLAH GRAFIS

Titania Dwi A, Dandik Sefik M
STMIK ASIA Malang

ABSTRAK

Dongeng merupakan bentuk cerita tradisional atau cerita yang disampaikan secara turun-temurun dari nenek moyang. Cerita dongeng tidak hanya merefleksikan nilai-nilai sosial budaya masyarakat dahulu, tetapi juga mengantarkan nilai-nilai itu kepada masyarakat sekarang. Dengan memahami dan menceritakan kembali cerita-cerita lama kepada anak-anak, maka proses pewarisan nilai-nilai luhur yang terkandung di dalamnya akan tetap hidup, serta menumbuhkan kecintaan pada budaya sendiri kepada setiap generasi. Hal tersebut memunculkan gagasan untuk membangkitkan minat anak saat ini dengan mewujudkan Legenda Jaka Tarub kedalam bentuk buku dongeng yang menarik sebagai salah satu bentuk respon positif dalam upaya melestarikan legenda asli Indonesia.

Perancangan buku dongeng ini menggunakan analisis 5W+1H untuk mengetahui definisi produk. Pembuatan buku Jaka Tarub langkah awal yang dilakukan adalah dengan *sketch* manual dengan menggunakan pensil dan kertas, langkah tersebut dilakukan agar mempermudah proses digital di Adobe CS6. Selanjutnya, gambar yang telah *disketch* manual di proses dengan *scanner*. Seketsa digital dibuat dengan *software* CS6 dengan bantuan alat *pen tablet*. Tahapan selanjutnya adalah pewarnaan dan finishing halaman dengan memberi *teks* di setiap halaman.

Sedangkan dari hasil uji coba produk yang telah dilakukan, Dapat disimpulkan bahwa Buku Dongeng Legenda Jaka Tarub ini sudah dapat diterima dengan baik. Dari total 50 responden yang di survey, 2 menilai sangat baik, 229 menilai baik, 199 menilai cukup, 69 menilai kurang baik, dan 5 menilai sangat kurang baik

Kata kunci: Jaka Tarub, Nawang Wulan, Ilustrasi, Cerita Dongeng, Edukasi dan Anak

ABSTRACT

Tale is a traditional form of story or narrative delivered Terun generations of ancestors. Fairy tales are not only reflects social and cultural values of society in advance, but also deliver those values to society now. By understanding and retelling old stories to the children, then the process of inheritance noble values contained in it will stay alive, and foster a love of their own culture to every generation. This led to the idea to arouse the interest of children today to realize Legend Jake Tarub into the form of a fairy tale book interesting as a form of positive response in an effort to preserve the original legend of Indonesia.

The design of this dongeng book using analysis 5W + 1H untuk know devinisi product. Making the book Jake Tarub initial step is to sketch manually using pencil and paper, the move is done in order to facilitate the digital process in Adobe CS6. Furthermore, images that have been disketch manually in the process with a scanner. Digital seketsa created with CS6 software with the aid of a pen tablet. The next stage is the coloring and finishing pages by giving the text on each page.

While the results of product testing that has been done, to disimpulkan that book Jake Tarub legend Dongen has been well received.

Keywords: Jaka Tarub, Nawang Wulan, Illustration, Tale, Education and kids

PENDAHULUAN

Puji syukur kehadirat Allah SWT yang senantiasa melimpahkan rahmat, hidayah serta inayah-Nya, karena dengan rahmat-Nya, sehingga dapat menyelesaikan penulisan laporan Tugas Akhir dengan judul "Perancangan Buku Dongeng Legenda Jaka Tarub Dengan Software Pengolah Grafis"

Dirasa penyusunan laporan Tugas Akhir ini masih jauh dari kesempurnaan. Maka dari itu diharapkan kritik dan saran yang bersifat membangun demi kesempurnaan penulisan penelitian ini dari berbagai pihak. Semoga laporan ini mempunyai manfaat bagi pembaca dan khususnya bagi diri sendiri

KAJIAN TEORI

Konsep dasar laporan Tugas Akhir ini yaitu, membuat Buku Dongeng yang dijadikan file exe dan juga dicetak ke dalam bentuk buku fisik

PEMBAHASAN

1. Konsep Gaya Dasar Desain Karakter

Konsep gaya dasar desain cergam ini mengadopsi gaya ilustrasi Walt Disney, dimana umumnya gaya ilustrasi ini memiliki postur tubuh yang relatif ramping, tinggi, bola mata dan kelopak yang lebih besar, hidung yang terkadang ditampilkan kecil tirus atau besar sekali, mulut lebar serta kaki dan tangan terutama lengan biasanya ditonjolkan lebih lebar atau lancip disertai dengan background yang tidak terlalu detail.

2. Konseo Warna

Konsep pewarnaan untuk Buku Dongeng ini sendiri adalah *fullcolor* dengan menggunakan bantuan line supaya mempermudah proses pembuatan, dan tiap objek ilustrasinya tetap memiliki sifat aslinya dengan tetap mengikuti gaya pewarnaan yang sesuai dengan tema anak-anak, seperti :

- Warna Hutan didominasi dengan warna Hijau
- Warna Langit dan Sungai didominasi warna Biru
- Warna Rumah, Kayu dan batang pohon didominasi warna coklat

3. Konsep Font

Font judul pada buku dongeng ini menggunakan font Oliver untuk memberi kesan elegan dan santai. Font ini dipilih karena flexibel dan mudah untuk dibaca serta dapat digunakan sebagai *Point Of View* sebuah judul buku dongeng dengan tema sejarah

4. Bentuk Penyajian

Cergam ini disajikan dengan memberikan pesan moral, yaitu untuk tidak

mudah membuat janji, tidak mengingkari janji, tidak mengambil barang orang lain, dan tidak mengambil sesuatu yang bukan hak nya. Kostum dan *setting* lokasi dibuat sesuai *setting* kehidupan jaman dahulu yang masyarakatnya hidup di daerah pedesaan yang masih memiliki hutan rimbon.

5. Ukuran dan Jumlah Halaman

Ukuran cergam yang digunakan adalah ukuran 29,7 x 21 cm, dengan jumlah halaman sebanyak 20 halaman.

6. Sinopsis Ceita

Jaka Tarub adalah seorang pemuda yang memiliki kebiasaan berburu di kawasan hutan. Di hutan tersebut Jaka Tarub bertemu dengan Nawangwulan yaitu seorang bidadari yang turun dari langit yang sedang mandi di danau. Keduanya lalu menikah, dari pernikahan ini lahirlah seorang putri yang dinamai Nawangsih. Pernikahan tersebut tidak berlangsung lama, sebab Jaka Tarub mengingkari janjinya pada Nawangwulan. Akibatnya Nawangwulan meninggalkan Jaka Tarub dan kembali hanya untuk menyusui anaknya.

7. Seting Cerita

Setting dalam cerita ini adalah desa pada jaman dahulu yang identik dengan desa rimbon dengan pepohonan dan terletak di dekat hutan. Dalam cerita Jaka Tarub desa yang dimaksud bernama desa Tarub.

8. Strategi Distribusi

Metode distribusi yang dipilih disini adalah dengan membagikan file exe secara gratis di internet dengan cara menyimpannya di google doc dan membagi - bagikan link downloadnya melalui Jejaring sosial. Akan tetapi jika pembaca menginginkan Buku cetaknya dapat memesan di Page Facebook yang disediakan.

9. Spesifikasi Hardware dan Software

• Hardware

Kebutuhan perangkat keras dari pembuatan cergam digital ini adalah berupa PC kompatibel dengan spesifikasi sebagai berikut:

- AMD Phenom(tm) II X4 955 Processor 3.20 GHz
- RAM 4 Gb
- Monitor 18.5"
- Keyboard-Mouse-Scanner-Mousepan

Semakin tinggi spesifikasi komputer yang digunakan maka akan semakin baik dalam proses pembuatan cergam digital ini.

- **Software**

Perangkat lunak yang digunakan dalam pembuatan cergam digital Jaka Tarub ini antara lain:

1. Sistem Operasi Windows 2007
2. Adobe photoshop CS6
3. Adobe Flash CS6

10. Proses Perancangan

Proses pembuatan buku dongeng ini menggunakan tehnik sketsa manual menggunakan pensil diatas kertas ukuran A4, selanjutnya di scan dan dilanjutkan ke proses trace digital menggunakan Photoshop. Pada keseluruhan proses digital terbagi menjadi 3 tahap yaitu trace line, pewarnaan dan finising.

11. Konsep Visual Cover

Konsep *cover* pada buku dongeng ini secara garis besar terdiri dari gambar Jaka Tarub dan Nawang wulan sedang duduk dipinggir Danau. Dibagian atasnya ditempatkan tulisan “Legenda Jaka Tarub, Kisah pertemuan Jaka Tarub dan Nawang Wulan”. Konsep ini dipilih karena ingin benar-benar menggambarkan keadaan pada masa itu yang sebenarnya. Pembuatan *cover* meliputi beberapa tahap yaitu :

a. Sketsa Manual Cover

Sketsa manual digunakan untuk membuat sketsa *cover* atau sampul dari buku dongeng ini. Agar mempermudah menentukan konsep yang tepat dan lebih mempercepat konsep digital nanti. Berikut ini adalah contoh sketsa manual *cover*:



b. Pewarnaan Cover

Pada penerapan konsep *cover* ini diberikan sedikit tambahan agar lebih sesuai dengan kebutuhan. Berikut ini adalah contoh pewarnaan pada buku dongeng:



12. Proses Pembuatan Cergam

Tahap dalam pembuatan cergam yang pertama adalah membuat sketsa manual yang menggunakan pensil dan kertas. Langkah tersebut dilakukan agar ada gambaran perancangan cergam sebelum menggunakan sketsa digital. Teknik skesa digital secara langsung dikerjakan mengunakan software Photoshop CS6 dengan alat bantu berupa digital pen tablet wacom. Adapun proses pembuatan komik ini terbagi ke dalam dua tahap yakni tahap Pertama dan tahap kedua.

a. Tahap Layout dan sketsa

Proses *layout* dan sketsa berisi langkah-langkah pembuatan komposisi serta alur gambar yang sesuai dengan tetap mengacu kepada *storyline*. Berikut ini adalah gambar proses pembuatan sketsa:



b. Proses Scan

Proses *scan* bertujuan untuk mentransformasikan gambar ilustrasi dari format manual ke format digital dengan demikian proses.

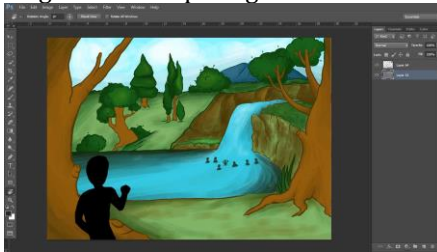
c. Pembuatan Scan digital

Tahap sketsa digital adalah tahap perancangan komik dari sketsa kasar sampai sketsa jadi. Dalap tahap sketsa digital perancangan sketsa menggunakan peralatan input digital yang maksudnya proses perancangan langsung pada komputer, peralatannya sebagai berikut :



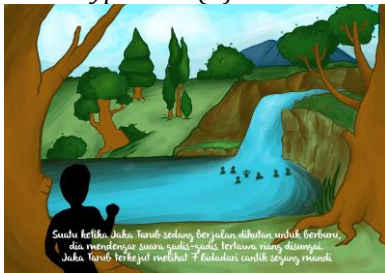
d. Tahap Pawarnaan

Tahap pewarnaan adalah tahap selanjutnya dari tahap sketsa digital. Pada tahap ini sketsa yang telah dibuat diberi tambahan-tambahan warna untuk memperjelas gambar dan memperjelas maksud dari gambar yang dibuat berdasarkan skenario. Pemberian bayangan pada gambar bertujuan untuk mendramatisir ekspresi dari karakter didalam sebuah adegan sehingga dapat memberikan korelasi antara dialog atau *caption* dengan ilustrasi pada gambar tersebut.



e. Finishing Halaman

Tahap finishing adalah tahap penyelesaian dari rancangan cergam. Tahap ini adalah tahap pemberian teks pada gambar menggunakan *tools Horizontal type tools (T)*.



f. Cetak

Setelah semua proses diatas selesai maka langkah selanjutnya adalah proses cetak, dimana untuk jenis dan ukuran kertas menggunakan jenis kertas Artpaper 180 gr untuk *cover* depan dan belakang serta 120 untuk isi halaman.

g. Finishing

Tahap terakhir adalah *finishing* dan *finishing* disini menggunakan dua jenis media yaitu :

- Media *finishing* cetak buku dengan menggunakan Ring besi mengingat *target audience* umumnya adalah anak-anak jadi dirasa bisa meminimalkan resiko sobek, disamping itu lebih ekonomis jika dibandingkan dengan cara dijahit.
- Sementara untuk media Digital menggunakan Flippingbook dengan bantuan Software Adobe Flash CS6

13. Proses penyatuan semua file jadi satu .exe

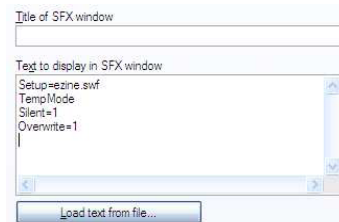
Proses penyatuan file menjadi satu dilakukan agar mempermudah pembaca dalam menggunakan produk. Berikut langkah-langkah dalam proses penyatuan produk menjadi file *.exe:

- Tentukan file mana saja yang akan dijadikan satu file
- Pilihan *add to archive* setelah mengklik kanan file tersebut
- Checklist* pada *SFX archive* dan *create solid archive*



- Di tab advance pilihlah SFX option
- Selanjutnya di tab general pilihlah *created current folder*
- Pilih text and icon
- Pada box text to display in SFX window isikan script berikut:

```
Setup=nama file
TempMode
Silent=1
Overwrite=1
```



- Untuk memasukan icon pilihlah option *load SFX icon from file* klik *browse* lalu pilih iconnya kemudian klik OK



14. Pengujian Autorun

Proses pengujian ini dilakukan untuk mengetahui jalan tidaknya *autorun* aplikasi ketika exe dijalankan kedalam komputer/laptop

- **Pengujian *autorun* di windows XP**

Ketika exe dijalankan kedalam komputer/laptop yang bersistem windows XP dengan setingan *default*, maka secara otomatis aplikasi akan terbuka

- **Pengujian *autorun* di windows7 dan windows8**

Ketika exe dijalankan kedalam komputer/laptop yang bersistem windows XP dengan setingan *default*, maka secara otomatis aplikasi akan terbuka

PENUTUP

Dari pokok pembahasan pada BAB III dan BAB IV dapat di ambil beberapa kesimpulan bahwa didalam perancangan cergam, unsur visual haruslah lebih dominan daripada unsur tulisan mengingat target audience adalah anak-anak dimana mereka lebih imajinatif serta lebih cepat merespon informasi yang berupa gambar serta sebagai langkah awal untuk menumbuhkan kembangkan minat baca anak serta menanamkan berbagai nilai yang dapat mempererat ikatan dan komunikasi yang terjalin antara orang tua dan anak.

DAFTAR PUSTAKA

1. Al Mudra, Mahyudin, SH. MM. Mewariskan Cerita Rakyat Nusantara di Tengah Pluralisme Budaya Indonesia . <http://ceritarakyatnusantara.com> 2010
2. Atmowiloto, A. Komik dan Kebudayaan Nasional. Jakarta. Majalah Analisis Kebudayaan hal. 109-120. 1982
3. Beecomics Surabaya. Cergam dari Masa ke masa. <http://beecomics.com>. Surabaya. 2007
4. Ezer, Oded. Perkawinan Tipografi dan Antropologi, Jakarta : Majalah Concept. 2009
5. Kurnia, Ahmad. Strategi Distribusi Dalam Pemasaran <http://elqorni.wordpress.com> .2009
6. Maharsi, Indira, M.Sn. Komik dunia kreatif tanpa batas <http://seniman.web.id>. 2001
7. Monge, Joan baptiste. Galleries Portofolio best of fairies <http://www.jbmonge.com>. 2010
8. Nielson, Sam. Infinity Lone Ranger and Davy Jones <http://www.artsammich.blogspot.com>. 2013
9. tynindiah. Segmentasi Pasar <http://tynindiah.blogspot.com>. 2013